
PlayStation
ファイヤープロレスリングG
Spike

ごあいさつ

このたびはスパイクライブラリー＃001「ファイヤープロレスリングG」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ゲームを始める前に、この解説書をよくお読みいただき、正しい使用法でプレイしてください。なお、この解説書は大切に保管してください。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤作動等を起こすような場合がございましたらおそれ入りますが弊社までご一報ください。なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお応えできませんのでご了承ください。

For Japan Only

プレイヤー 1～2人

メモリーカード 10ブロック

PocketStation対応 メモリーカード＋5ブロック

マルチタップ対応 1～4人

アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 02817

CONTENTS

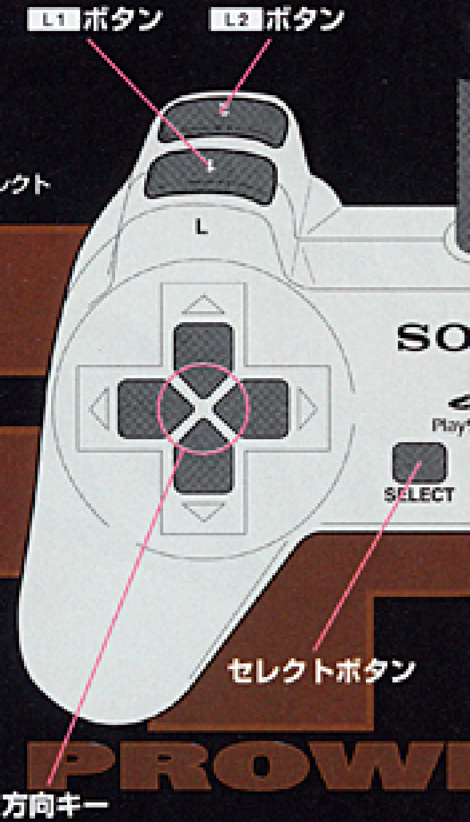
1 操作方法

★進行画面の基本操作

スタートボタン…ゲームの開始／全決定／モードから抜ける
／レスラーのランダムセレクト
セレクトボタン…使用しません
方向キー…カーソルの移動／項目の選択／レスラーのコスチュームセレクト
□ボタン…使用しません
✕ボタン…選択項目のキャンセル
○ボタン…選択項目の決定
△ボタン…使用しません
L1ボタン…一部の項目選択に使用
L2ボタン…一部の項目選択に使用／高速スクロール
R1ボタン…使用しません
R2ボタン…使用しません

★試合中の基本操作

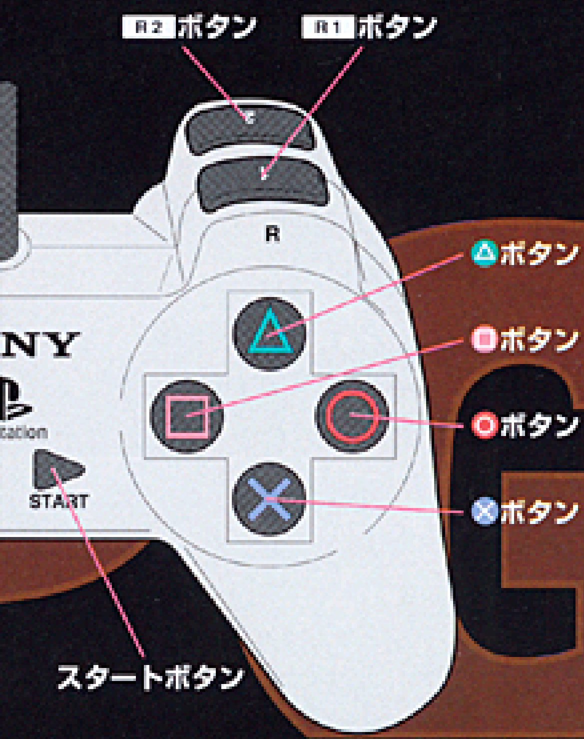
スタートボタン…ゲームの一時中断／再開
セレクトボタン…使用しません
方向キー…レスラーの移動／技入力時、方向の指定
□ボタン…小技
✕ボタン…中技
○ボタン…大技
△ボタン…走る：方向ボタンとの併用で方向決定
L1ボタン…パフォーマンス1
L2ボタン…パフォーマンス2
R1ボタン…各種特殊移動
R2ボタン…呼吸回復



＊試合中の操作は上記の操作の様々な組み合わせによって行われます。
試合中の基本操作については「プレイヤーの基本操作」で詳しく説明しています。

※「ファイヤープロレスリングG」は、アナログコントローラの振動機能のみに対応しています。
アナログモードでの操作はできません。

※振動のON/OFFはLEDの点灯・消灯にかかわらず、オプション画面で切り替えできます。



RESTLING

このゲームは最大4人までプレイすることができます。3人以上でプレイする場合には、マルチタップ対応の周辺機器を使用してお楽しみください。

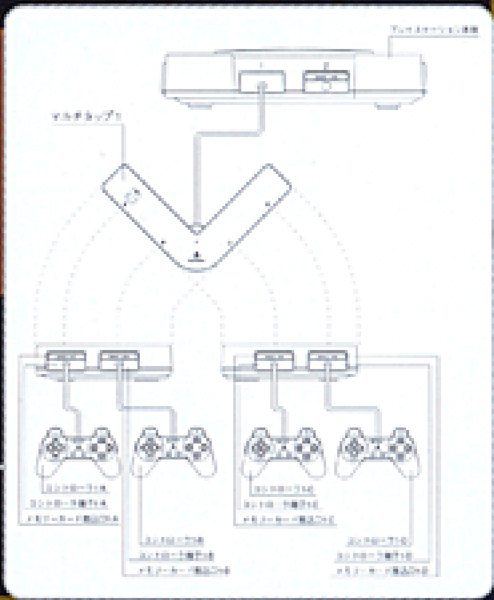
※マルチタップ使用時のご注意

マルチタップは"プレイステーション"本体のコントローラ端子1にのみ対応しています。またマルチタップにコントローラ等を接続する場合、必ずマルチタップ側のコントローラ端子1-Aにコントローラ等を接続してから、残りのコントローラを1-B、1-C、1-Dの各端子につないでください。

アナログコントローラ

アナログコントローラでプレイすると、技の衝撃でコントローラが振動し、より臨場感あふれる試合が楽しめます。





2 ゲームの始め方

1.GAME START ゲームスタート

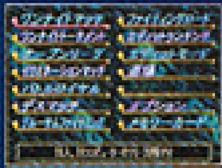
ゲームを正しく起動させるとオープニングデモの後、右のようなタイトル画面になります。
この画面でスタートボタンまたは○ボタンを押すとモードセレクト画面へ移ります。



ゲームスタート

2.MODE SELECT モードセレクト

この画面では方向キーで、14種類のモードの中から好きなモードを選択します。
モードを選択したら○ボタンで決定してください。


モードセレクト

3.SETTING 試合詳細の決定

これから行う試合の環境を設定します。ここで決定できる環境の項目は下の表で説明している17項目です。ただしファイティングロードでは、基本的に設定を変えることはできません。

◆試合環境設定1

青・赤コーナー	それぞれのコーナーのプレイヤーを設定します。「1P vs CPU」や「1P&2P vs 3P&4P」など自由に組み合わせることが可能です。
試合形式	試合の勝利条件を設定します。プロレスの基本である3カウント制の他に、2カウント制、オンリーフォール制、オンリーギブアップ制が選択できます。
試合時間	試合時間を設定します。時間は5分、15分、30分、45分、60分、無制限の中から選択することができます。時間内に試合が終了しないと引き分けになってしまうので、時間は長く設定することをお勧めします。
試合本数	試合が何本制かを設定します。1本勝負と3本勝負から選択できるので好きな方を選択してください。
リング	闘うリングを選択します。選択できるリングは16団体それぞれのリングです。とくにこだわらない場合は、「RANDOM」を選択すれば自動的に決定されます。
試合会場	試合の会場を選択します。選択できる会場は「SPIKE DOME」など4種類です。とくにこだわらない場合は、「RANDOM」を選択すれば自動的に決定されます。
COMレベル	コンピューターの強さを設定します。レベルは1～10までを選択でき、数字が大きくなるほどコンピューターは強くなっていきます。ファイティングロードでは選択できません。
ゲームスピード	試合中のゲームスピードを設定します。100～800%の中の8段階から選択でき、数字が大きくなるほどスピードが速くなっていきます。
COMスキップ	リーグ戦などでCPU同士の試合を見たくないときは、ONに設定しておけばCPU同士の戦いをとばすことができます。

「闘いの記録」について
「ワンナイトマッチ」の進行画面で、青コーナー（または赤コーナー）にカーソルを合わせて1Pを選択後、○ボタンを押すと「ファイル管理画面」に移ります。ここで「ファイル作成」を選択すると、「闘いの記録」が作成できます。「闘いの記録」はプレイヤーの勝敗などのデータを管理するファイルです。自分の勝率や、連勝記録などを友達と競ってみてはいかがでしょうか。

◆試合環境設定２

レフェリー	特徴ある４人の中からレフェリーを選択します。それぞれのレフェリーの特徴は下のレフェリー紹介で詳しく説明しています。
ロープチェック	ロープブレイクの有無を設定します。ONに設定すると、ロープに触れた時レフェリーがロープチェックをとってくれますが、OFFにするとそのまま試合は続行します。
ランバージャック	ランバージャックの有無を設定します。ONに設定すると強制的にリングに戻されるので場外カウントは自動的にOFFになります。
トルネードバトル	トルネードバトルを行うかどうかの設定です。つねにリング上で全員が戦っているのでカットプレイは自動的にOFFになります。
カットプレイ	タッグ戦でのカットプレイの有無を設定します。シングルバトルやトルネードバトル時にはONにすることはできません。
反則カウント	反則カウントの有無を設定します。OFFにするとレフェリーは反則技にたいして反応しなくなります。
場外カウント	場外カウントの有無を設定します。トルネードバトル時はONにすることができません。
試合中BGM	試合中のBGMを選択します。とくにこだわらない場合はRANDOMを選択すれば、自動的に決定されます。

4.WRESTLER SELECT レスラーセレクト



レスラーを選択します。方向キーでカーソルを動かし、◎ボタンで決定します。方向キー⬆⬇でレスラー、⬅ ➡で団体を変えることができます。レスラーが決まったら◎ボタンを押し、方向キー⬅ ➡で色を決めて最後にもう一度決定ボタンを押します。

5.GAME START 試合開始

以上すべての設定が終了しました。これから始まるエキサイトな試合を存分に楽しんでください。

レフェリー紹介



パンサー鳥取

衝突ダウン時間……短い
フォールカウント…普通
反則カウント………普通
走力…………………普通
場外カウント………普通
乱入時間チェック…普通



Mr.水中

衝突ダウン時間……普通
フォールカウント…遅い
反則カウント………遅い
走力…………………遅い
場外カウント………遅い
乱入時間チェック…短い



ジョー弘

衝突ダウン時間……長い
フォールカウント…遅い
反則カウント………遅い
走力…………………遅い
場外カウント………遅い
乱入時間チェック…超長い



バット・若部

衝突ダウン時間……短い
フォールカウント…速い
反則カウント………遅い
走力…………………速い
場外カウント………遅い
乱入時間チェック…長い

3 ゲームモードの説明

●FIGHTING ROAD ファイティングロード

自分の分身であるエディットレスラーを物語の中で育てていくモードです。道場入門からスタートし、最後は・・・あなたの試合内容であらゆる方向へと物語は進んでいきます。プロレスとは何か？　勝敗だけではないプロの世界を満喫してください。

1.メニュー画面の「NEWGAME」を選択
（セーブデータがあり前回の続きからプレイする場合は「LOAD」を選択）
2.ネームエントリーを行います。
3.プロフィール設定
4.ストーリー開始

の順で進行されていきます。2､3でのキャラクターが最後まであなたの分身になります。自分が感情移入出来るレスラーを作りましょう。

※セーブについて
モード中は試合終了後にこの選択肢が出るので、その時点でセーブしたい時はセーブしておきましょう

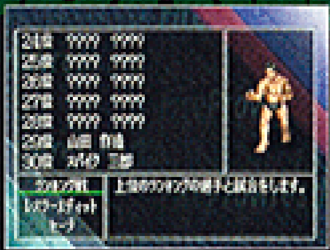


試合前のエディットについて
ストーリー画面で試合前に「試合の準備はOK？」と聞いてきます。「いつでもOKだ！」を選択すればそのまま試合が始まります。「エディットする。」を選択するとレスラーエディットができるようになります。この中で試合後に得たポイントをエディットレスラーに振り分けたり、見た目を変えたり好きなように自分の分身をエディットすることが可能です。（エディットの詳しい説明は「4.各エディットの説明」を参考にしてください。）

●EDIT RANKING エディットランキング

自分で作ったエディットレスラーを使ってCPU VS CPUで闘う、勝利至上主義のセメントマッチです。ランキング30位から始め、王者を目指します。このモードではプレイヤーはレスラーを操作できません。エディットモードでのコンピューターロジックに基づきエディットレスラーは動くので、セコンド気分で試合を観戦してください。勝つことにより初期値190であるエディットポイントも徐々に増えていくので自分の分身をパワーアップすることを忘れないように注意してください。
試合は常に自分より1ランク上の選手と行います。また勝ち上がる度にひとつ上のランキング選手の名前とメッセージが表示されるのでその選手に応じた作戦を立ててください。

このモードでは"ポケットステーション"（"ポケットステーション"は別売りです。）でのトレーニングデータをレスラーに反映させることができます。詳しい内容は「8."ポケットステーション"の遊び方」を参考にしてください。



●ONE NIGHT MATCH ワンナイトマッチ

一試合だけで行う、ストーリーのない自由な戦いができるモードです。対戦形式、試合方式などの細かな設定が可能ですので、さまざまな試合を楽しむことができます。苦手な対戦相手を選んで練習したり、友達との対戦プレイに適しています。



ワンナイトマッチ

●ONE NIGHT TOURNAMENT ワンナイトトーナメント

コンピューターを含む4～16人（チーム）による優勝トロフィーを懸けたトーナメント戦を行います。試合中に受けたダメージは、次の試合に影響するので常にスリリングで緊張感あふれる試合を楽しめます。チーム形式で混合を選択すれば、1人VS2人などのハンディキャップマッチも楽しむことができます。


ワンナイトトーナメント

●OPEN LEAGE オープンリーグ

コンピューターを含む4～64人(チーム)によって行われる、オープンリーグ戦です。試合結果によってポイントが加算されていき、最終的に総合ポイントが高いレスラー(チーム)が優勝となります。ワンナイトトーナメントと同様に、さまざまなハンデをもうけて遊ぶことが可能です。



オープンリーグ

表示	内容	得点
○	勝ち　フォール／ギブアップ／KO	5点
□	勝ち　反則／リングアウト	4点
△	時間切れ引き分け	2点
▲	両者リングアウト	0点
■	負け　反則／リングアウト	0点
×	負け　フォール／ギブアップ／KO	0点

●ELIMINATION MATCH イリミネーションマッチ



1チーム5人まで選択し、チームで勝敗を競います。プレイ形式は「団体勝ち抜き戦」「総当たり戦」「綱引きマッチ」の中から選べます。このモードで最終的に決着がつかなかった場合は、大将同士による時間無制限ランバージャックルールの最終決定戦が行われます。なお、試合中に受けたダメージは次の試合に影響を及ぼしますので注意してください。

※チームエディットについて
このイリミネーションマッチに自分のオリジナルチームを作り登録しておくことができます。最初にチーム名を登録し、次はチームメンバーを決めます。右から先鋒、次鋒、中堅、副将、大将の順に選んでいきます。レスラーの登録の仕方は方向キー⬅ ➡で団体、⬆⬇でレスラー、R1、L1ボタンで先鋒から大将までのカーソル移動です。レスラー色の設定などは他のモードと同じです。全員決まったらエディットチームの選択を終了し、保存画面でセーブします。

■団体勝ち抜き戦：勝ち残ったレスラーが次の試合も続けて戦っていきます。先に相手チームの大将を倒したチームが勝ちとなります。

■総当たり戦：両チームの先鋒から大将まで順番に戦っていき、最終的に勝利した試合数の多いチームが勝ちとなります。

■綱引きマッチ：試合形式は総当たり戦と同じですが、対戦順がコンピューターによってランダムで決定されるので、非常にギャンブル性の高い試合形式になっています。

●BATTLE ROYAL バトルロイヤル

4人のレスラーが同時に入り乱れて戦うモードです。最後まで生き残ることが勝利条件という苛酷なバトルです。プレイ形式は「ノーマル」「エンドレス」「オーバー・ザ・ロープ」の3つから選択します。このモードはプレイ形式によって難易度がかなり変わってきます。



■ノーマル：通常の試合ルールに準じて行われる形式です。
試合に負けたレスラーは、その場で退場させられてしまいます。

■エンドレス：ノーマルと違い、試合に負けたレスラーが退場せずにリングに残ります。基本的な試合のルールは、ノーマルと同様です。

■オーバー・ザ・ロープ：リングを取り囲むロープの外に出る。つまり場外に落ちるとその場で負けになってしまうルールです。これ以外のルールは、すべてノーマルと同じルールです。

●DEATH MATCH デスマッチ

特設デスマッチリングを使用してのワンナイト・マッチ、もしくはワンナイト・トーナメントが行えるモードです。対戦形式はシングルマッチしか選択することができません。



■特設デスマッチリングの仕掛け

【有刺鉄線・電流爆破】

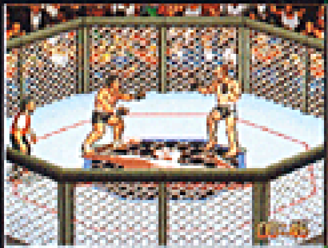
リングのまわりを特殊な金網に囲まれたデスマッチリングです。少しでも金網に触れると爆発とともに体に電流が流れ、運が悪ければ流血する時もあります。

【時限爆弾】

場外に設置されたドラム缶の中に爆弾が仕掛けてあり、爆破予定時間までに決着がつかない場合、爆弾が爆発してしまいます。その後も試合は続行されますが、爆発のダメージを多大に受けてしまう為、お互い瀕死の状態になってしまいます。また、瀕死状態で被爆するとKOになることがあります。

●GRUESOME FIGHTING グルーサム ファイティング

特設オクタゴン(8角形のリング)を使用してワンナイト・マッチ、もしくはワンナイト・トーナメントを行えるモードです。対戦形式はデスマッチと同様にシングルマッチのみです。



■オクタゴンリングでの特別設定とルール

【オンリーギブアップルール】

この試合の決着はKO、もしくはギブアップのみを認めるオンリーギブアップルールです。

【ロープ使用不可】

オクタゴンリングの周囲にはロープがないので当然ロープは使用できません。
したがって通常のハンマースルーの操作は"組み手切り"が出るようになります。

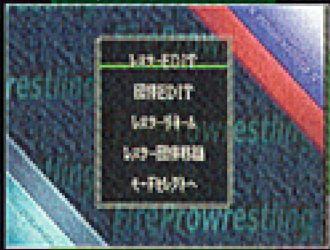
●TITLE MATCH タイトルマッチ



あらかじめ用意されている４つのベルトをかけて戦う、タイトルマッチ専用のモードです。ワンナイト・マッチとは違い、ベルトが懸かっている為、緊張感あふれる試合が楽しめます。また歴代チャンピオンを見ることもできるので、友達との間のベルトの移動が一目で分かります。

＊ある特定の条件を満たさないと遊べません。

●EDIT MODE エディットモード



このモードでは、エディットレスラー作成をはじめ、団体エディット、団体ロゴデザイン、レスラーリネーム、レスラー団体移籍等プレイヤーが自由に「つくる」モードが凝縮されています。

■レスラーエディット
実在するレスラーや、プレイヤーが思い描く理想のレスラーを、プレイヤーの好きなように設定し、作り出すことができるモードです。77人のレスラーを保存しておくことが可能です。レスラーエディットに関する詳細は、「レスラーエディットの説明」を参考にしてください。

■団体エディット
プレイヤー独自の団体をつくるモードです。団体名を決め、看板である団体のロゴをデザインして、オリジナルの団体を旗揚げするのです。詳細は「団体エディットの説明」を参考にしてください。

■レスラーリネーム
団体名からレスラーの名前、ニックネームなどの細部までプレイヤーの自由に名前を変更できるモードです。変更した名前はメモリーカードに保存でき、どのモードでも使用することができます。

■レスラー団体移籍
プレイヤーが望む通りに自由にレスラーを団体移籍させられるモードです。自分で作った新団体にレスラーを登録することもできます。

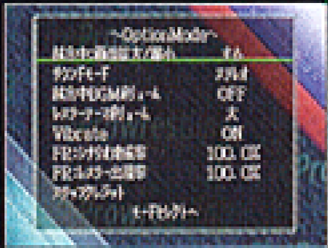
●TRAINING HALL 道場

ファイヤープロレスリング初心者のプレイヤーの為に設けられた練習用モードです。道場主である若元一徹がプロレスの基本を教えてくれます。



●OPTION オプション

6つの項目の設定を行います。各項目は方向キーの⬆⬇で項目を選択し、方向キーの⬅ ➡で設定の変更を行います。



1. 試合中：画面拡大／縮小…試合中の画面拡大縮小機能を使用するかしないか選択します。
2. サウンドモード…出力される音声がステレオかモノラルか決定します。
3. 試合中BGMボリューム…試合中に流れるBGMの音量をOFF／小／中／大の4つから選択します。
4. レスラーテーマ曲ボリューム…レスラーの入場時に流れるテーマ曲のボリュームをOFF／小／中／大の4つから選択します。
5. Vibrate ON/OFF…アナログコントローラ使用時の振動のON/OFFを選択します。
6. FR（ファイティングロード）：シナリオ達成率…ファイティングロードのシナリオ達成率が表示されます。
7. FR：レスラー出現率…ファイティングロード中に出現したレスラー出現率を表示します。
8. モードセレクトへ…オプションモードを終了してモードセレクト画面にもどります。

●MEMORY CARD メモリーカード

「6.メモリーカード／ゲームの保存、読み込みについて」参照

4 各エディットの説明

●WRESTLER EDIT レスラーエディットの説明



ここではレスラーをエディットするにあたっての細かな説明を行います。おそらくこの解説書を読むだけよりも、実際に作りながら読んだほうが理解しやすいと思われます。エディットの内容については項目順に説明していますが、作っていく順番はどこから作っても大丈夫なので、自分の作りやすいところから手をつけていくといいでしょう。

1.ネームエントリー
レスラーのリングネーム、名字、名前を自由に登録できます。リングネームは9文字、名字は5文字、名前は6文字まで登録することができます。

2.レスラーメイク
レスラーの各パーツ（顔や腕など）の選択やレスラーサイズ、各パーツの色などの設定を行うことができます。

3.スキルエディット
移動速度やレスラーのプロフィール、ファイトスタイルなど３２の項目についての設定を行います。

4.パラメーターエディット
攻撃系パラメータと防御系パラメータの設定をします。ここで設定したパラメータによってレスラーの能力が変わるので、慎重に振り分けましょう。

5.技装備
レスラーの使用する技を選択します。それぞれの技に特徴があるので、レスラーのファイトスタイルに合った技を装備するようにしましょう。

6.CPUロジック
コンピューターがエディットレスラーを使用したときの行動パターンを設定します。また、こだわり度などのパラメータの設定も可能です。

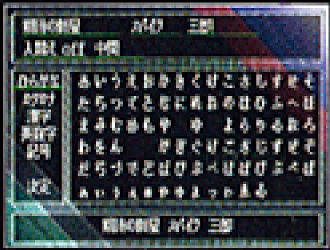
7.保存画面
作成したレスラーをセーブしたり、　過去に作成したレスラーを変更したいときにロードしたりします。

8.レスラーエディットを終了します。
自分の気に入ったレスラーが完成したら、きちんと保存画面でセーブしてから終了を選びましょう。

以上の項目を次ページから細かく説明いたします。

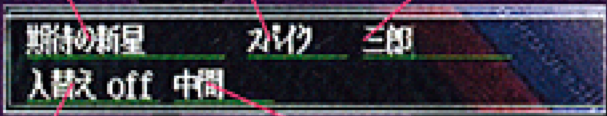
FIRE PROW

●ネームエントリー



これから制作するレスラーの名前を決定します。ひらがな、カタカナ、漢字、アルファベットを自由に使うことができます。「入れ替え」のON/OFFは名字と名前を入れ替えるかどうかを決定し、「中間」は名字と名前の間にスペース、＝、・のいずれかをいれることができます。

●レスラーのニックネームを9文字以内で設定します。
●レスラーの名前です。6文字以内で設定します。
●レスラーの名字です。5文字以内で設定します。



●入替えON/OFFを行います。
●名字と名前の間に何か入れる場合、ここで選択します。

★ネームエントリー時における操作方法

方向キー……… カーソルの移動
□ボタン……… 入力した文字の削除
○ボタン……… 決定
×ボタン……… 決定した文字の種類キャンセル
スタートボタン‥メニュー画面へ戻ります
△ボタン …………不使用
R1ボタン………次の項目へのカーソル移動
R2ボタン………前の項目へのカーソル移動

●レスラーメイク



レスラーの体のパーツなどのグラフィック的な部分をここで制作します。構えや体のサイズ、頭など11の項目からレスラーの体を選択してください。体のパーツを決定した後に、各パーツの色を細かく指定することもできます。カラーバーの詳細については次ページをご覧ください。

◆レスラーメイクの詳細

構え	試合中のレスラーの構えです。全部で9種類の構えから選択できます。
顔	顔を選択します。顔のグラフィックのみ変更したい時には、×ボタン＋方向キー←→で行います。
腹	レスラーの腹のパーツです。
下腕	レスラーの下腕のパーツです。
太腿	レスラーの太腿のパーツです。
足首	レスラーの足首のパーツです。
サイズ	レスラーの体の大きさを決定します。サイズはS/M/Lの3種類です。
胸	レスラーの胸パーツです。
上腕	レスラーの上腕のパーツです。
手首	レスラーの手首のパーツです。
すね	レスラーのすねのパーツです。

※胸、腹、上腕、下腕、太腿は太さを設定できます。
各項目にカーソルを○ボタンを押すとS/M/L/Dの4種類変化します。（太腿のみ３種類）

カラーバーについて

このカラーバーは、各パーツの色を変えるためのものです。各パーツごとに3～5の色が設定されていますが、それぞれの色を赤、緑、青の濃さを調節することによって変更することができます。それぞれのパーツの色の割り振りは、上の表を参考にしてください。パレットの部分で△ボタンを押しながら方向キーを↑↓に押すと、サンプルのパレットを選択することができます。



★レスラーメイク時における操作方法

方向キー……… カーソル移動
配色の割合調整などの各項目の変更
○ボタン……… 決定、各パーツのサイズ変更
□ボタン……… 各パーツのサイズ変更
×ボタン……… キャンセル
×ボタン＋方向キーで顔のみ選択

スタートボタン‥メニュー画面へ
L1ボタン………単色のみのコピー
R1ボタン………単色のみのコピー実行
L2ボタン………グラデーションのコピー
R2ボタン………グラデーションのコピー実行

●スキルエディット

ここでは、レスラーの所属団体やプロフィール、ファイトスタイルなどの設定を行います。あとで制作する技装備にも関わってくる能力があるので、作りたいレスラーのイメージを固めておきましょう。また、ここから登場するポイントについては次ページで詳しく説明します。



■所属団体…レスラーの所属する団体を決定します。ゲーム中に登場する全15団体の中から選択してください。

■階級…レスラーの所属している階級を決定します。階級はヘビー級、Jrヘビー級、フリーの3階級です。体の大きさは関係なく階級を選択することが可能です。

■各プロフィール…直接は試合に影響しないレスラーのプロフィールの設定です。身長、体重、生年月日、出身地を決めます。大切なレスラーなのですから、こだわりをもって設定しましょう。

■ファイトスタイル…試合中に行うアクションや技の系統などを大別したものです。ファイトスタイルによって能力が多少補正されるので、イメージに合ったスタイルを選びましょう。

◆ファイトスタイルの詳細

オーソドックス	いわゆるごく普通の正統派レスラーです。平均的な能力です。
レスリング	アマレスの技（タックルなど）を主体とした攻めをするレスラーです。
パワー	パワーを生かした技を主体に戦いを押し進めるレスラーです。
ルチャドール	本来、空中殺法を得意とするメキシコのレスラーたちです。
ミステリアス	抜群のテクニックをもったオリエンタルなファイトをする悪役レスラーです。
ファイター	キックボクサーや空手家などの立ち技主体の格闘家です。
テクニシャン	観客が驚くようなテクニカルな戦いをする通好みのレスラーです。
グラウンド	タックルからのサブミッションを主体に戦うレスラーです。
ジュニア	あらゆる格闘技を盛り込んだ過激なファイトするレスラーです。
ヒール	あらゆる反則技を駆使して戦う悪役レスラーです。
シューター	ショー的要素を排除した妥協のないファイトをするレスラーです。
グラップラー	他流試合や喧嘩マッチなどに強い柔術家です。
アメリカン	抜群のテクニックをもったショー的レスリングを主体とするレスラーです。

★スキルエディット時における操作方法

方向キー ……項目の移動、スキルの変更
○ボタン……テーマ曲、かけ声を聞く
スタートボタン…メニュー画面へ戻ります。
R1ボタン………高速スクロール

■返し技…偶発的に発生する返し技です。この返し技の大別した種類の決定をここで行います。

◆返し技の詳細

オーソドックス	ごく一般的なレスラーが使用するような返し技です。
パワー	力技を主体とした切り返しを行うタイプです。
ルチャドール	ルチャ特有の華麗な切り返しが得意なタイプです。
ミステリアス	悪役ながらも華麗な切り返しを得意とするタイプです。
シューター	蹴りや関節技をミックスした切り返しが得意なタイプです。
グラップラー	絞め技中心の切り返しを得意とするタイプです。
テクニシャン	丸め込み系の切り返しが得意なタイプです。
ジュニア	ルチャをベースに日本流のアレンジを加えた切り返しが得意なタイプです。
ヒール	あらゆる反則技を駆使して切り返すタイプです。
オールラウンド	あらゆるスタイルを取り入れたさまざまな切り返しをするタイプです。
ファイター	キックボクサーや空手家などの立ち技主体の切り返しをするタイプです。

※ポイントに注意
クリティカルや回復力などを変更すると右下のポイントが増減します。このポイントはこのあとで設定するパラメータでも使用します。変更する項目によって減り方が違うので注意してください。うまく配分していかないと足りなくなってしまうので注意しましょう。初期値は160ポイントです。

■クリティカル…レスラーの中には一撃必殺のクリティカル技を持つ人がいます。試合中に一定の確率で発生し、一瞬にして相手に致命傷を負わせることが可能です。

◆クリティカルの詳細

必殺	必殺技に指定してある技でクリティカルするもの。
スープレックス	投げ技でKOが発生するものです。ホールドするものは含まれていません。
パワー	力まかせに相手をマットに叩きつけてKOを奪うもの。
打撃	パンチやキックなどの打撃系の技でクリティカルが発生するもの。
サブミッション	関節技や絞め技などで相手の残り体力に関係なくギブアップを奪います。
テクニカル	瞬時に相手を丸め込み、残り体力に関係なく3カウントを奪うもの。

■特殊スキル…レスラーによってファイトスタイルが違うように試合の内容も十人十色。そのレスラーによって違う試合内容を再現し、より個性的なレスラーを表現する特殊能力をここで設定します。

◆特殊スキルの詳細

なし	特殊スキルを持たない場合。
スター性	極限状態でのパフォーマンスで、観客と一体となって攻撃を繰り出すタイプ。
クイックリターン	特定の条件下であれば、大技を受けてもすぐさま起き上がってくるタフさを発揮するタイプ。
一発逆転	逆境になればなるほど研ぎ澄まされた技を放つタイプ。
スタートダッシュ	試合序盤に勝負をかける、秒殺すらしかねないタイプ。
根性	どんなに締め上げられても簡単にはギブアップしない根性を発揮するタイプ。
反撃	やられてもやられても耐えに耐えて相手が疲れたら一気にスパートするタイプ。
一撃必殺	正に「一撃で必ず倒す」つもりで放つ、魂を込めた必殺技を繰り出すタイプ。
流血	流血すると魂に火がついて強くなるタイプ。

体各部分の詳細

腕関節

腕関節（肩、肘）への攻撃に対する耐久度を設定します。

＊代表的な腕関節への攻撃

腕ひしぎ逆十字・脇固め・ショルダーバスター・アームブリーカー・ニースタンプ

首

首への攻撃に対する耐久度を設定します。

＊代表的な首への攻撃

ラリアット・延髄斬り・ヘッドロック・地獄突き・バックドロップ



腰

腰への攻撃に対する耐久度を設定します。

＊代表的な腰への攻撃

ボディースラム・ブレーンバスター・スコーピオンデスロック・キャメルクラッチ・逆エビ固め

脚関節

脚関節の攻撃に対する耐久度を設定します。

＊代表的な脚関節への攻撃

足四の字固め・アキレス腱固め・ドラゴンスクリュー・低空ドロップキック・ローキック

■回復力…レスラーの体力の回復の度合いを、通常時と流血時それぞれに設定します。回復力が速いほど打たれ強いレスラーができあがります。

■呼吸法…レスラーには呼吸値が存在します。技を仕掛けることによって消費していき、0になると一定時間行動不能になってしまいます。この行動不能を避けるために呼吸を整える必要がありますが、この呼吸のうまさをここで設定します。

■精神力…レスラーのダメージを補う重要な、気力の回復の度合いを設定します。精神力が強いほど気力の回復具合が多く、やられにくいレスラーになります。

■体の各部分の耐久度…試合中、相手の技を受けることによって蓄積されるダメージに対する体の各部分の耐久度を設定します。体の各部分へのダメージは、試合中には回復しないため、注意が必要です。

■移動／昇降速度…試合中の歩く速度、及びコーナーポストへの昇降速度を設定します。それぞれ遅い～速いまでの5段階から選択することができます。

■登り／駆け登り…コーナーポスト上からの飛び技の使用の有無を設定します。また、特別操作で行うコーナーポストへの駆け登りの有無も設定します。

■場外復帰カウント…CPUがエディットレスラーを使用したときに、レスラーが場外へ落ちた場合のリング内に戻る時間を設定します。

■タッチワーク…CPUがエディットレスラーを使用したときに、レスラーがタッチを判断する時期を設定します。

■テーマ曲…エディットレスラーの入場テーマ曲の設定です。ゲーム中に登場するテーマ曲の中から好きなものを選択できます。

■かけ声…レスラーが技をかけるとき、パフォーマンスをするときに出す声を、それぞれ2種類ずつ設定することができます。

RESTLING G

◆クリティカルと返し技の相性
ファイトスタイルと返し技、及びクリティカル技にはそれぞれ相性があります。ファイトスタイルに合った返し技やクリティカル技を持っていると、相乗効果で能力がアップします。逆に相性の悪い技を持っていると能力がダウンしてしまうので注意が必要です。

●パラメータ



スキルエディットで残ったポイントを使い、各パラメータの振り分けを行います。パラメータは攻撃系と防御系の2つに大別され、それぞれのパラメータは1～10の10段階で設定することができます。

★パラメータ設定時における操作方法

方向キー………… カーソルの移動
○ボタン………… 各項目のポイントアップ
スタートボタン…. メニュー画面へ戻ります。
×ボタン………… 各項目のポイントダウン

攻撃系パラメータ

突き技 ------ パンチなど腕を使った打撃技の威力
蹴り技 ------ キックなど脚を使った打撃技の威力
投げ技 ------ 投げ技の巧さ、ブリッジの力
関節技 ------ アキレス腱固めなどの関節技の巧さ、正確さ
絞め技 ------ コブラツイストなどのストレッチ技の巧さ
馬力 -------- 技のインパクト時の威力、単純な力
瞬発力 ------ 飛び技や投げ技に使われる体のバネの強さ
腕力 -------- 相手を持ち上げたり絞めたりする時の腕の力
攻撃テクニック - 丸め込み技などの巧さ、技術力の高さ
ラフ攻撃 ---- 頭突き、凶器攻撃などのラフ攻撃の巧さ

防御系パラメータ

打撃防御 ---- 腕を使った打撃に対する防御の巧さ
蹴り防御 ---- 脚を使った打撃に対する防御の巧さ
投げ防御 ---- 投げ技に対する総合的な受け身の巧さ
関節防御 ---- 関節技に対して防御する巧さ
柔軟性 ------ 体の柔軟性、ストレッチ技に対する耐久度
飛び技防御 --- 飛び技に対する防御の巧さ、慣れ具合
叩き付け技防御 - 叩き付け技に対する受け身の巧さ
対ラリアット -- ラリアット系攻撃に対する防御の巧さ
防御テクニック - 切り返す時のプロレス的な技術力
対ラフ攻撃 --- ラフ攻撃に対する防御の巧さ、慣れ具合

●技装備

試合中に使う技を装備します。各操作ごとに1つずつ装備できるので、好みの技を装備していくといいでしょう。ただし自分のレスラーのファイトスタイルと相性の悪い技を装備してしまうと技の性能を生かしきれないので注意が必要です。しかしながら、あえて相性の悪い技でも魅せる技として装備しておくのも、1つの選び方かもしれません。



■主攻撃
この技を使用する時に一番重要なパラメータが表示されます。数値はパラメータエディットで振り分けた数値が表示されます。

■副攻撃
この技を使用したとき、主攻撃の他にもダメージを与える部分への攻撃パラメータが表示されます。主攻撃には劣りますが、総合的な攻撃力に影響する重要な数値です。

■相性
レスラーのファイトスタイルと技の相性を表したものです。相性のいい技ほど威力を発揮しますが、こればかりにこだわって技を選んでいるとつまらないレスラーになってしまうかもしれません。

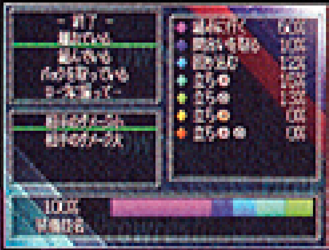
※必殺技・得意技・声の設定

装備した技の中から必殺技と得意技、使用する際に声を発する技を設定します。方向キーで設定したい技の操作方法の左側に設定してください。そのまま□ボタンを押せば必殺技に、○ボタンを押せば得意技に設定されます。×ボタンを押せば一度決定した選択をキャンセルすることができます。また、声を設定する場合には、さらに左にカーソルを移動し、同様の操作を行ってください。なお各選手とも必殺技は1つ、得意技は4つまでしか設定できないので注意してください。声の設定には制限はありません。



●CPUロジック

コンピューターがエディットレスラーを使用した際の行動パターンを決定します。設定の内容は相手と組み合う前から組んだ後の行動、相手がダウンしているときなど細かく設定します。また、こだわり度など、試合を面白くする行動も設定することができます。これについては下で詳しく説明しています。



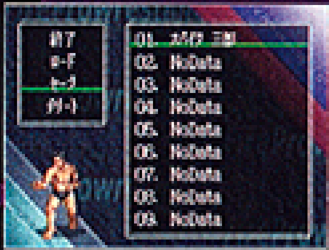
★特殊な項目

■こだわり度 ー 試合展開にこだわるかどうかの項目です。高いほど派手な展開を好み、低いと堅実な試合をします。
■慎重度 ーーーー 試合運びの巧さを表す項目。高いほど負けない試合運びをし、低いと勝ちにこだわらない戦いをします。
■柔軟性 ーーーー さまざまな相手への対応力を表します。高いと柔軟に対応できますが、低いと自分の戦いを貫きます。
■協調性 ーーーー タッグ戦時の協調性の有無です。高いほどタッグ戦が上手く、低いと協力した戦いをしません。

●保存画面

制作して完成したエディットレスラーを保存、もしくは過去に保存したレスラーのデータを呼び出して能力の変更を行います。また、過去につくったレスラーを消す際もこの保存画面で行います。

＊ここでのセーブは仮セーブなので、電源を切ると消えてしまいます。メモリーカードにセーブするためには、「メモリーカード」の項目でセーブを行って下さい。



◆メモリーカードを使った遊び方

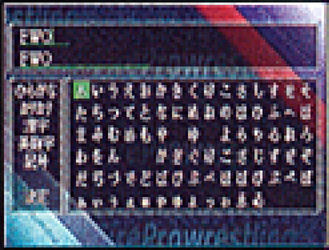
メモリーカードに保存されたレスラーは持ち歩くことができるので、友達の"プレイステーション"上での遠征試合も可能です。その際には事前に自分のメモリーカードのエディットレスラーデータを友達のメモリーカードにコピーしてから遊びましょう。また、友達のレスラーをコピーさせてもらって、自分の団体の選手として招待するなど色々な遊び方ができます。

●ORGANIZATION EDIT 団体エディットの説明

ここでは団体をエディットするにあたっての、細かな説明を行います。

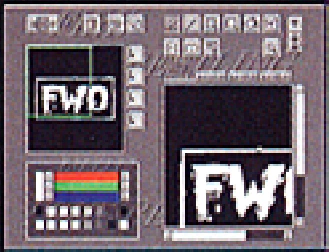
1.ネームエントリー

まずは団体の略称を入力します。4文字まで登録することができます。その次に団体のフルネームを入力します。こちらは12文字まで登録が可能です。



2.団体ロゴ作成

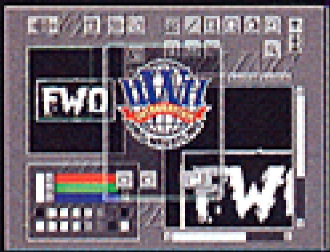
団体のシンボルをオリジナルで作成できます。ここで作成されたロゴはその団体のリングにも表示されますので、かっこいいデザインのものをつくりましょう。はじめはあらかじめ用意されているサンプルを使って作成することをお勧めします。



●操作説明

○ボタン…決定ボタンです。各アイコンの操作をします。

×ボタン…エディットウィンドウ内で現在カーソルの指している色を選択し、ペン、ラインなどの描画機能で使用できます。



●アイコンとその機能



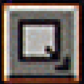
■ペン
カーソルの位置に点を打ちます。



■ライン
直線を書きます。始点で○ボタンを押したらそのままカーソルを引っ張り終点で離すと、直線が引かれます。



■ボックス
四角い箱型の線を書きます。始点で○ボタンを押したらそのままカーソルを引っ張り、終点で離すと始点から終点を対角線とした四角形の線が引かれます。



■ボックスフィル
ボックスと同じ操作で、中を塗り潰した四角形が描かれます。



■ペイント
カーソルの位置にある色と同じ色でつながった範囲を、現在選択している色で塗り潰します。



■文字入力
エディットウインドウ内の描画位置の指定をして文字を入力、決定するとエディットウインドウ内に描画します。文字入力の描画位置の指定は○ボタンで行います。



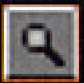
■取り消し
直前の操作を取り消し、操作前の状態に戻します。



■コピー
ボックスと同じやり方でコピーする画像範囲を指定します。次にエディットウインドウ内でボタンを押したところに選択された画像をコピーします。（別のレイヤーを選択してそのレイヤーにコピーすることも可能です。）



■削除
現在の画面の絵を全て消去します。



■ルーペ
エディット画面を拡大して見る事が出来ます。

●その他の機能



■パレット
ペン、ラインなどの描画機能で使用する色を選択します。



■RGBバー
R（赤）、G（緑）、B（青）の各要素を変更してパレットの色を設定することができます。



■サンプルCGロード
サンプルとしてあらかじめ用意されたロゴを読み込みます。「←」「→」アイコンでロゴを選択し、「決定」アイコンで読み込みます。

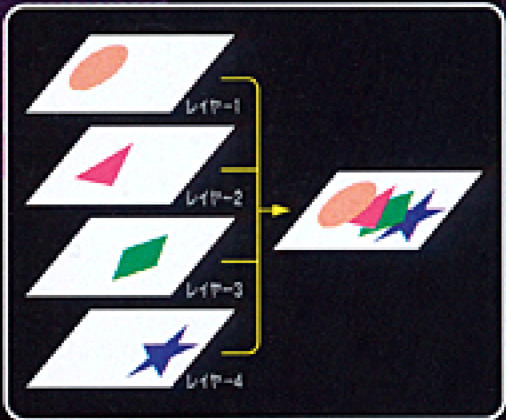


■スクロールバー
画面の表示位置をスクロールして移動することができます。バーの両端のボタンを押すか、直接バーを○ボタンでつまんで移動させてください。



■レイヤー選択
どのレイヤーをエディットするか決定します。レイヤーは4枚あります。

※「レイヤー」とは？
レイヤーと言うのはアニメのセルのようなものです。1枚のセルを別々に書いて、最終的に全てのセルを重ね合わせる事で一枚の絵を構成します。　※団体ロゴエディット画面を抜けると、レイヤー情報は破棄され、画像は統合されます。



●保存画面

制作して完成した団体ロゴを保存、もしくは過去に保存したロゴのデータを呼び出してデザインのの変更を行います。また、過去につくった団体ロゴを消す際もこの保存画面で行います。

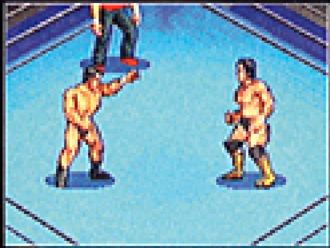
＊ここでのセーブは仮セーブなので、電源を切ると消えてしまいます。メモリーカードにセーブするためには、「メモリーカード」の項目でセーブを行ってください。



5 試合中の基本操作

●スタンディング時

もっとも基本となる、立っている状態での操作です。プロレスとしては組んでからが重要なのですが、この状態での駆け引きが勝負の分かれ目となるときもあるのです。うまく牽制しながら近づいていき、相手が技を出す直前に組むことができれば、つねに有利な立場で投げ技を決めていくことが可能です。実際プレイして確かめてみましょう。





方向キー

8方向どこにでも好きな方向に移動することができます。



□ボタン

小技を出します。うまく牽制に使っていきましょう。



×ボタン

中技を出します。小技と合わせてダメージを与えていくと効果的です。



○ボタン

大技を出します。当てるのは難しいので疲れている相手に使いましょう。



□ボタン＋×ボタン

○ボタンとは違った大技を出します。使うポイントは○ボタンと同じです。



△ボタン＋方向キー

方向キーの方向に走ります。ロープに振ってから使うことが多いでしょう。



△ボタン
＋方向キー← →

リングの対角線上にいる時のみ真横に向かって走ることができます。



R1 ボタン
＋方向キー← →

相手を中心に旋回します。よろめいた相手の後ろに回り込むときなどに重宝する動きです。



R1 ボタン
＋方向キー↑↓

相手を基点として間合いを詰めたり広げたりできます。

R3 ボタン



その1.

通常の呼吸の乱れていない状態です。



その2.

呼吸回復をしなかったため呼吸が乱れている状態です。



その3.

呼吸回復を細めに行うのも重要な戦法です。





L1 ボタン、L2 ボタン

それぞれパフォーマンスを行います。2種類使えるので使い分けて試合を盛り上げましょう。

●正面から組んで

レスラーが組んだ瞬間にタイミング良くボタンを押してください。速すぎても遅すぎても技はかかりません。このゲームの基本中の基本なので必ずマスターしましょう。



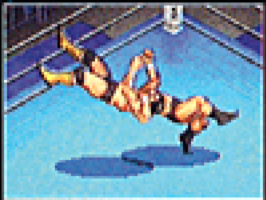






□ボタン

小技を繰り出します。中にはダウンしない技もあるので注意しましょう。



×ボタン

中技を繰り出します。試合の要になる技が多いので積極的に狙いましょう。



○ボタン

大技を繰り出します。相手の体力を奪ってからでないとかかりません。



□ボタン＋×ボタン

○ボタン同様、大技を繰り出します。決めの技に使っていきましょう。





△ボタン＋方向キー

ハンマースルーです。ロープへ振る以外にも、対角線上ならコーナーポストへ振って串刺しにすることもできます。

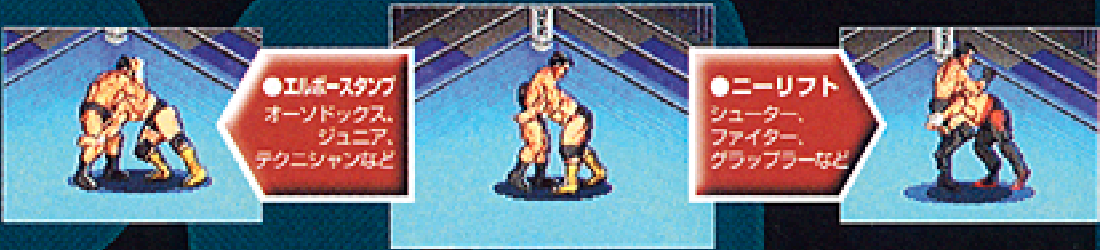


R1 ボタン

フロントヘッドロックです。
相手をリング中央に持っていくことも可能です。

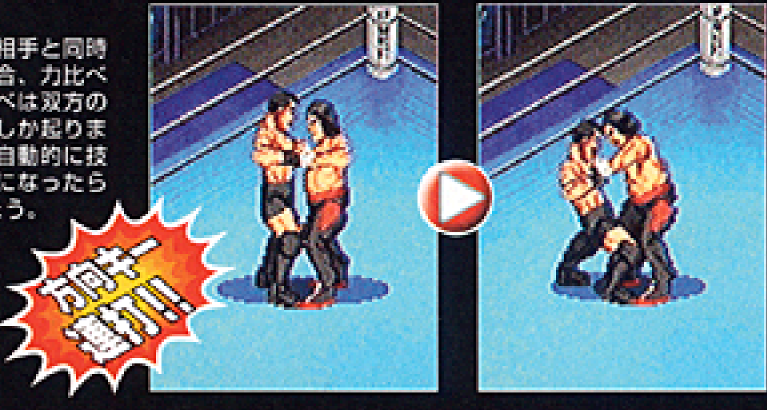
◆フロントヘッドロック後の操作

フロントヘッドロックとは相手の首根っこを捕まえる技です。タッグマッチで相手を自軍のコーナーへ引き寄せたりして試合を有利に進めることのできる特殊動作です。一定時間で解除されてしまいますが、ホールド中に攻撃ボタンを押すことでさらに攻撃を加えることができます。出る技はファイトスタイルによって異なります。



▲力比べについて

正面から組んだ瞬間に相手と同時にボタンが押された場合、力比べになります。この力比べは双方の体力が一定以上の場合しか起りません。力比べで勝つと自動的に技がかかります。力比べになったら方向キーを連打しましょう。



●背後から組んで

基本的には正面から組んだ時と同じで、組んだ瞬間にボタンを押します。背後からかける技は強力ですが、正面と同様に相手も技を出すことができるので、タイミングは完璧に覚えておきましょう。





□ボタン

バックからの小技を繰り出します。



△ボタン＋方向キー

正面と同じくハンマースルーが出ます。



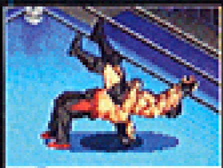
✕ボタン

バックからの中技を繰り出します。



○ボタン

バックからの大技を繰り出します。

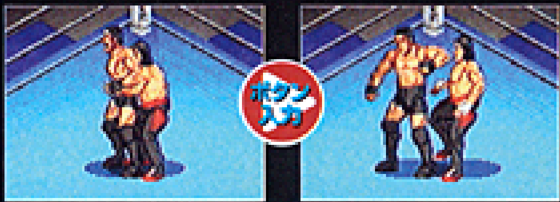


□ボタン＋✕ボタン

○ボタン同様、バックからの大技を繰り出します。

▲背後から組まれた場合の対処法

背後から組まれてもあわてずに返し技を出しましょう。返し技を出すタイミングは組んだ瞬間、つまり攻撃する時と同じタイミングです。□ボタンと✕ボタンそれぞれ1つずつ返し技があります。威力自体はありませんが、大ダメージを回避する重要なテクニックです。



●相手がダウン時（仰向け）

相手を投げ技などでダウンさせた後に、追い討ちをすることができます。強力な追い討ち技がなかったりした場合にはすぐに引きずり起こすこともできます。また、相手のダウンのしかたによって使用できる技は変わってきます。





頭側で□ボタン

相手を引きずり起こします。このあとには疲れている相手にドロップキックなどがセオリーです。



脚側で□ボタン

相手をうつ伏せにします。うつ伏せ用の技を使いたい時に使うといいでしょう。



頭側で○ボタン

上半身への寝技や打撃技など追い討ち技攻撃を行います。



頭側で×ボタン

上半身へのフォール技や決め技を行います。



脚側で○ボタン

下半身への寝技や打撃技など追い討ち技攻撃を行います。



脚側で×ボタン

下半身へのフォール技や決め技を行います。



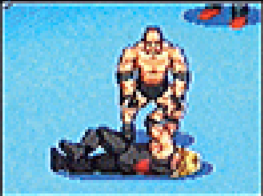
走って○ボタン

ダウン中の相手に走って攻撃を仕掛けます。

●相手がダウン時（うつ伏せ）

相手がうつ伏せ時も仰向け時と同じように、追い討ちをすることができます。また、この状態で相手を引きずり起こすと簡単に背後をとれるのも重要なポイントです。これらの要素をよく考えて、より効果的な追い討ちができる状態にもっていくことが勝利への近道でもあるのです。





頭側で□ボタン

相手を仰向けにします。仰向け用の技を使いたい時に使うといいでしょう。



脚側で□ボタン

相手を引きずり起こします。簡単に背後をとることができるので積極的に狙いましょう。



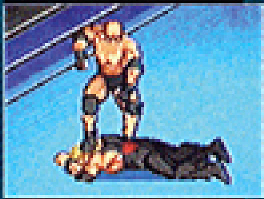
頭側で×ボタン

上半身へのフォール技や決め技を行います。



脚側で×ボタン

下半身へのフォール技や決め技を行います。



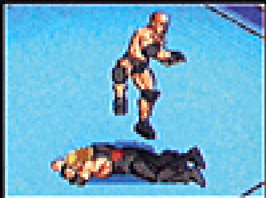
頭側で○ボタン

上半身への寝技や打撃技など追い討ち技攻撃を行います。



脚側で○ボタン

下半身への寝技や打撃技など追い討ち技攻撃を行います。



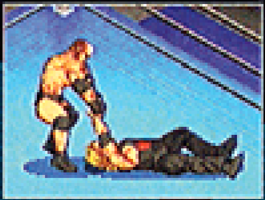
走って○ボタン

ダウン中の相手に走って攻撃を仕掛けます。

●相手がダウン時の特殊操作

ダウン中の相手をヘッドロックと同様に引きずって移動させることができます。使い道はヘッドロックと同じですが、相手と組み合うリスクがないことが大きな違いといえます。

仰向け時



頭側で R1 ボタン

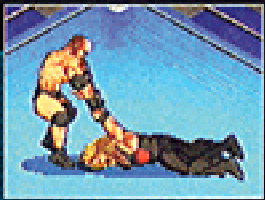
相手の手を引っ張って運びます。



脚側で R1 ボタン

相手の脚を引っ張って運びます。

うつ伏せ時



頭側で R1 ボタン

相手の手を引っ張って運びます。



脚側で R1 ボタン

相手の脚を引っ張って運びます。

▲自分がダウンしている時の操作

ダウンして起き上がる時は隙だらけで絶好の攻撃の的になってしまいます。それを回避する方法がありますのでぜひ覚えてください。



1.○ボタン

起き上がる時間をずらす「時間差起き上がり」



2.×ボタン

起き上がった直後が無敵状態の「狸寝入り」

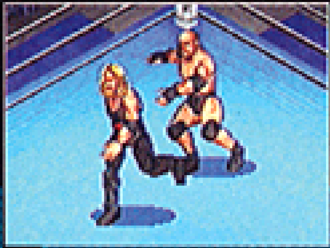


3.×ボタン＋方向キー↑↓

場外まで逃げることもできる「ローリング」

●ランニング時

走っている状態からの操作です。ハンマースルーのあとに出すと比較的決まりやすいでしょう。相手の起き上がりに重ねるよう使っても効果的ですが、狸寝入りに気をつけましょう。また、対角線方向に走っている場合は、対角線攻撃が出ます。



方向キー

走っている方向と逆にいれることで止まります。
フェイントとして使っていきましょう。



○ボタン

走っての小攻撃です。失敗してもダウンしない技が多いようです。



×ボタン

走っての大攻撃です。自爆しないように確実に当てていきましょう。

対角線に走って○ボタン

ハンマースルーで串刺しになっている相手に対しての対角線攻撃が出ます。



ダウン中の相手に向かって○ボタン

「相手がダウン時」参照

●カウンター状態で

走りながら向かってきた相手に対する攻撃です。ハンマースルーのあとに相手との距離をみて、タイミングよくボタンを押しましょう。





□ボタン

小攻撃カウンターです。



×ボタン

大攻撃カウンターです。

○ボタン

スタンディング時の技が出ます。確実に当てていきましょう。

□ボタン＋×ボタン

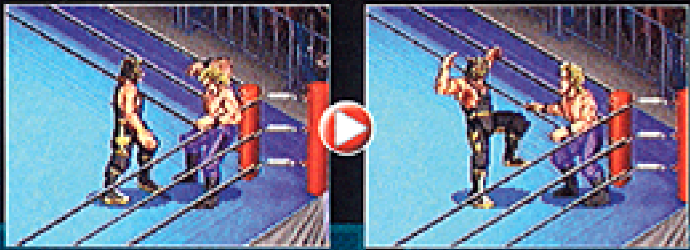
スタンディング時の技が出ます。確実に当てていきましょう。

R2ボタン

フェイント動作を行います。伏せかわしやリープフロッグなど見た目がいい技ばかりです。
攻撃力はありませんが、試合を盛り上げたい時は使ってみましょう。

※フェイント動作はファイトスタイルによっては出ない場合があります。注意してください。

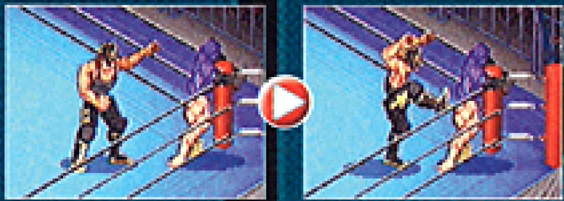
●コーナーに串刺しの相手と組んで相手を対角線にハンマースルーで投げると、コーナーポストに激突し、一定時間コーナーにもたれた串刺し状態になります。この時に正面から組み合うと、コーナーポストを利用した攻撃を行うことができます。串刺しになってる時間は、残り体力によって変化します。





○ボタン＋方向キー

コーナーを利用した技を出します。技は方向キーによって変化します。



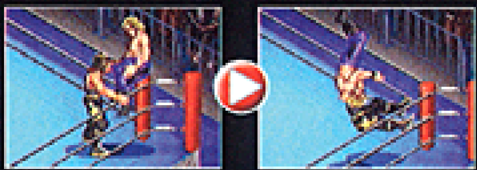
R1 ボタン

相手をコーナーに逆さ吊りにできます。この状態の時は無防備になるので、続けて打撃技で攻撃するといいでしょう。

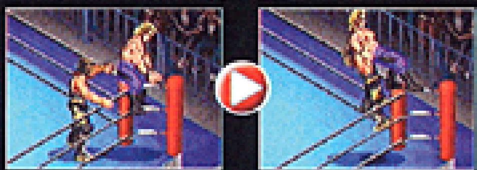
雪崩式の技について

コーナーを利用した技の中には、相手をコーナーポストに乗せる技があります。続けてコーナーポスト上の相手と組み合った瞬間にタイミングよく○ボタンを押せば、雪崩式の技が極まります。逆にタイミングが悪いと、反撃を食らうことになるので注意してください。

正面

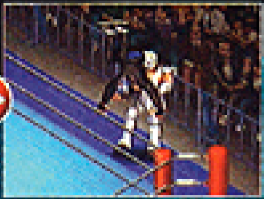


背後



●ダイビング攻撃

リング内から場外にいる相手へ、または場外エプロンからリング内にいる相手へダイビング攻撃を仕掛けることができます。うまく当たれば大きなダメージを与えることができますが、失敗すると自爆ダメージを受けてしまうので慎重に行いましょう。場外に相手がいない場合は、場外へのダイビング攻撃はできません。また、レスラーによってはダイビング攻撃が使用できません。

場外に走って○ボタン

○ボタンを押しっぱなしにしながら場外に向かって走っていくと、ダイビング攻撃が出ます。




場外エプロンで○ボタン＋方向キー

場外エプロンからリング内の相手にダイビング攻撃を仕掛けます。相手との距離、位置に注意してください。




ロープ際で○ボタン＋方向キー

ロープ際から場外の相手へダイビング攻撃を仕掛けます。比較的隙のない技なので、極めやすいでしょう。

【場外に投げ捨てる】

ロープ際にいる相手を場外へ投げ出します。体力が少ない場合、投げ出された相手は一定時間、フラフラになり無防備状態になります。

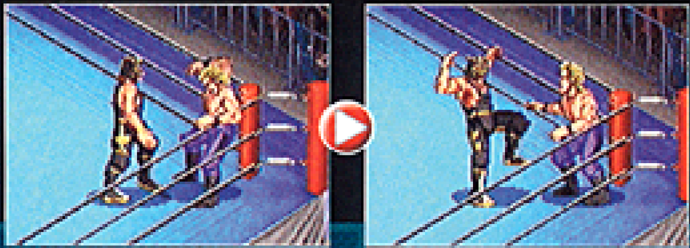


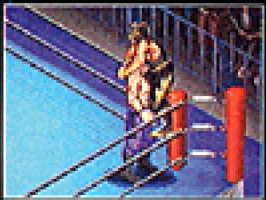
【リング内に押し入れる】

場外にいる相手をリング内へ押し入れます。体力が少ない場合、投げ入れられた相手は一定時間、フラフラになり無防備状態になります。



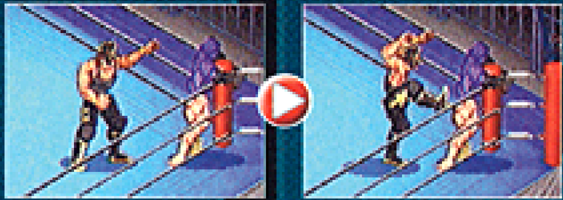
●コーナーに串刺しの相手と組んで相手を対角線にハンマースルーで投げると、コーナーポストに激突し、一定時間コーナーにもたれた串刺し状態になります。この時に正面から組み合うと、コーナーポストを利用した攻撃を行うことができます。串刺しになってる時間は、残り体力によって変化します。





○ボタン＋方向キー

コーナーを利用した技を出します。技は方向キーによって変化します。



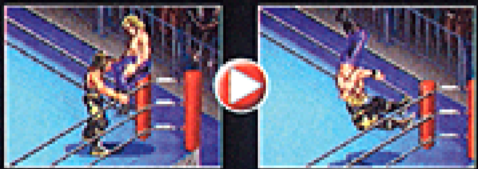
R1ボタン

相手をコーナーに逆さ吊りにできます。この状態の時は無防備になるので、続けて打撃技で攻撃するといいでしょう。

雪崩式の技について

コーナーを利用した技の中には、相手をコーナーポストに乗せる技があります。続けてコーナーポスト上の相手と組み合った瞬間にタイミングよく○ボタンを押せば、雪崩式の技が極まります。逆にタイミングが悪いと、反撃を食らうことになるので注意してください。

正面

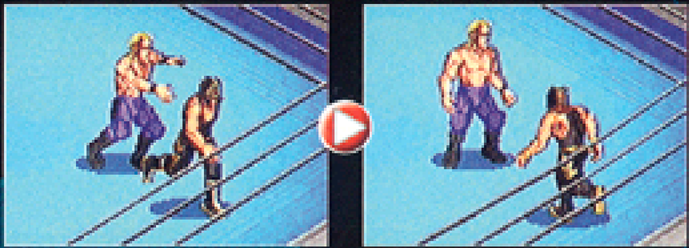


背後



●ロープに振られた場合

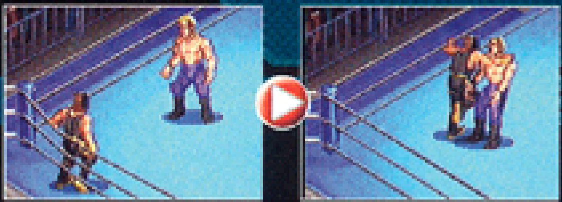
もしもハンマースルーでロープに振られた場合は、ロープに触れた瞬間にボタンを押すことで危険を回避することができます。自分がロープに触れるか触れないかのところで、ボタンを連打すれば成功しやすいでしょう。ただし、あまり体力がない場合は、回避できないこともあります。





★止まる：□ボタン

ロープに腕を絡めて止まることができます。ただし、相手が走り技を仕掛けてきた場合は、止まるだけでは回避できない場合があるので注意しましょう。



★反撃する：×ボタン

一度ロープで止まってから、反撃することができます。反撃は基本的に走り技が最適でしょう。相手に悟られないように、すばやく反撃を行うのがポイントです。

●その他の特殊操作

今まで紹介してきた操作以外にも、このゲームにはさまざまな状況に合った多種多様な特殊な操作が用意されています。これらの操作もしっかりと覚えておきましょう。

★ポストに登る：□ボタンまたは×ボタン



コーナーポストに登ります。レスラーによっては登れない場合もあります。

★ポストから降りる：方向キー↓



コーナーポスト上から降ります。自爆ダメージはありません。

★ポストに駆け登る：対角線に走って□ボタンまたは×ボタン



走って登るので、通常よりも素早くコーナーポストに登ることができます。

★場外エプロンへ出る：ロープ際で×ボタン＋方向キー



場外エプロンに出ます。一時、相手から逃げる時などに活用しましょう。

★場外エプロンに登る：場外で×ボタン＋方向キー



場外から場外エプロンに登ります。相手の様子をうかがうのに最適です。

★場外エプロンでの攻撃：□ボタンまたは×ボタン



場外エプロン上にいる相手を、打撃技で場外へ叩き落とすことができます。

★場外に降りる：場内で●ボタン＋方向キー



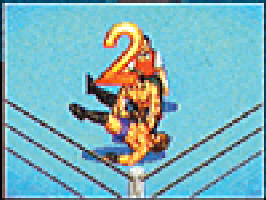
自分から場外へ降ります。体力が少ない時は場外で休むのもいいでしょう。

★リング内に戻る：場外で●ボタン＋方向キー

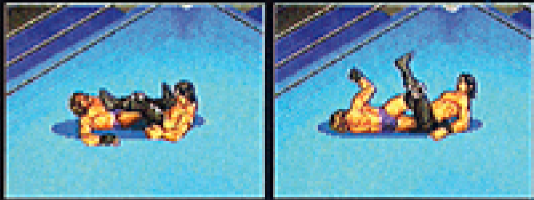


場外からリング内に戻ります。場外ではカウントに注意してください。

★フォールを返す：✕ボタン連打



フォールを返すことができます。連打が速いほど返す確率が高くなります。



★関節技、連続技をはずす：方向キー連打

関節技や絞め技、連続技をかけられている時に、方向キーを連打すれば、技を早くはずすことができます。

★KO状態からの回復：すべてのボタン連打



KO状態から回復します。連打が速いほど回復時間も早まります。

★自分から技をはずす：✕ボタン

相手に極めている関節技やフォールは、✕ボタンを押すことで自分から解くことができます。時にはぎりぎりのところで自分から技を外して、試合を盛り上げましょう。

▲通常ダウンとKOの違いに注意!!

KOの場合は通常ダウンと違い、即座にレフェリーストップで負けとなってしまいます。ただし、レフェリーが確認する前に相手を引き起こした場合は、KOとは判断されません。自分がKOした時は間違って起こさないように注意しましょう。

通常ダウン



K O



●タッグマッチ時の操作

タッグマッチ時には、シングルマッチではできないような攻撃が可能となります。しっかりと操作方法を学んで、華麗なコンビプレイや豪快な合体技を披露できるようにしましょう。

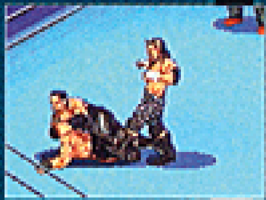


★タッチ：コーナーでR2ボタン＋方向キー



パートナーとタッチします。フロントヘッドロックの状態でも可能です。

★カットプレイ：いずれかのボタン



パートナーのピンチの時に、リング内に入って助けに行くことができます。

★羽交い締め：後ろから組んでR1ボタン



背後から相手を捕まえます。捕まえられた相手は完全な無防備状態になります。

★ロープ越しに相手を捕まえる：R1ボタン＋方向キー



場外エプロンからリング内の相手を羽交い締めで捕まえることができます。

★肩車：後ろから組んでR1ボタン＋方向キー

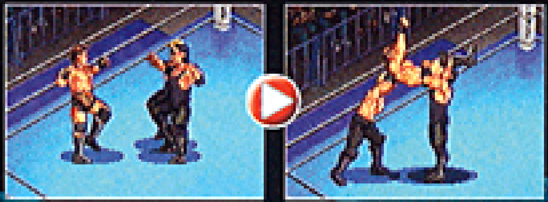


相手を肩車し、コーナーポスト上からの攻撃を極めることができます。

★コーナーポスト上の相手を捕まえる：○ボタンまたは×ボタン＋方向キー

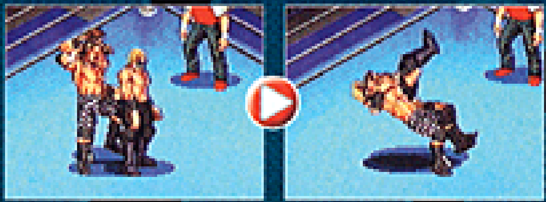


場外エプロンからコーナーポスト上の相手を捕まえることができます。



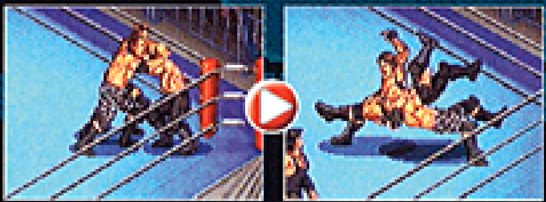
★ツープラトン技（正面）：2人で組んで□・×・○ボタンのいずれか

ツープラトンのブレンバスターなど、2人がかりで相手を攻撃します。出る技はレスラーによって変化します。



★ツープラトン技（背後）：2人で組んで□・×・○ボタンのいずれか

ツープラトンのバックドロップなど、2人がかりで相手を攻撃します。出る技はレスラーによって変化します。



★ツープラトン技（コーナー）：2人で組んで□・×・○ボタンのいずれか

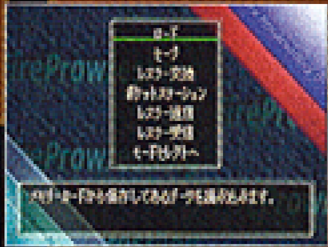
合体パワーボムなど、2人がかりで相手を攻撃します。出る技はレスラーによって変化します。

6 メモリーカード／ゲームの保存、読み込みについて

■ロード：メモリーカードから保存してあるデータを読み込みます。
■セーブ：メモリーカードへ各モードの進行状況やエディットレスラーを保存します。
■レスラー交換：他のメモリーカードに保存されているエディットレスラーとデータの交換ができます。
■"ポケットステーション"："ポケットステーション"へプログラムをダウンロードします。
■レスラー送信："ポケットステーション"（注1）へ持ち運び用のエディットレスラーを保存します。
■レスラー受信："ポケットステーション"からエディットレスラーを取り出します。

※ゲームの保存、読み込みについて

注1."ポケットステーション"は別売りです。
注2.メモリーカードは必ずセーブする前に、本体のメモリーカード差込口1にセットしてください。
注3.セーブ中は絶対にメモリーカードを抜き差ししないでください。データが消失してしまう恐れがあります。



注意！

各モードでのデータセーブは全て仮のセーブになっています。
ゲームを終了する時は、「メモリーカード」の<データセーブ>を選び、必ず保存するように心がけましょう。セーブせずに電源を切るとそれまでのエディットデータやその他のデータがすべて消えてしまうので、細めにセーブすることをお勧めします。

★電源を切る前にはデータをセーブ！★

※"ポケットステーション"については52ページからの「8.ファイプロポケットの遊び方」をご覧ください。

7 試合テクニックの紹介

●はじめに・・・・

ようこそ我がファイプロ道場へ。ワシの名は若元一徹。ここでは新人諸君をトップレスラーにすべく、ワシが試合に勝つためのこだわりのポイントを指導していく。気を引き締めて学んでいくように。さて、さっそく講義を始めようと思うが、その前にいま一度、「試合中の基本操作」を読んでおけよ。何事も基本が肝心だからな。

●試合の基本ルール

★レフェリーがとる試合中の共通ルール

1. フォールした相手から3カウント奪うと勝ち
2. 関節技をかけられた相手がギブアップすると勝ち
3. 5カウント以上コーナーポストに登っていると負け
4. 5カウント以上反則行為を続けていると負け
5. 20カウント以上場外にいるとリングアウト負け
6. ロープ際のフォール、関節技はロープブレイクになる

★試合形式の種類とルール

1. 3カウント：
   3カウントのフォール、もしくはギブアップで決着
2. 2カウント：
   2カウントのフォール、もしくはギブアップで決着
3. オンリーギブアップ：ギブアップのみで決着
4. オンリーフォール：3カウントのフォールのみで決着

●技の組み立て

組み技は、小技、中技、大技の3つに分類される。小技は相手に与えるダメージは少ないが、返し技を喰らう確率が低く、逆に大技は威力はあるが返し技を喰らう可能性が高い。つまり小技で相手の体力を減少させてから、中技、大技へとつないでフィニッシュを極めるのだ。これは組み技に限らず、立ち、走り、カウンター技にも同じことが言えるので覚えておくように。



小　技



中　技



大　技

明日のために其の一

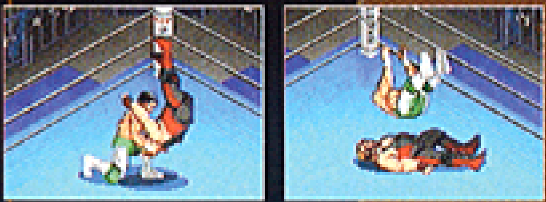
立ち、走り、カウンター、ダウン攻撃などを織り交ぜつつ、組み技の小技から中技、そして大技の順に仕掛けていく。大技に移行するまでの間隔をつかむことが大切だ。（相手の倒れている時間も目安になるぞ。）

●技をかける時のボタンによって、かけた後の効果が変化する。この技の特性を覚えておけば、ダウン攻撃などの、次の技を仕掛ける時に失敗することがなくなるはずだ。各選手の使用する技は、基本的には下の表のような特性を持っている。ただし、これは相手レスラーが、事前にある程度ダメージを受けている時のリアクションなので注意しろよ。

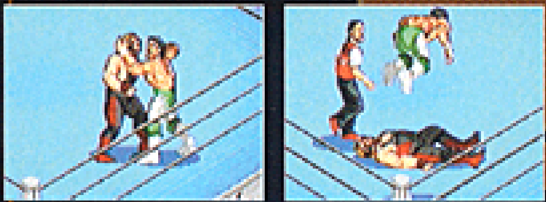
明日のために其の二

通常ではなかなか決まりにくいコーナーポスト上や場外エプロンからの飛び技も、この技の特性さえ知っていれば、難なく決めることができる。

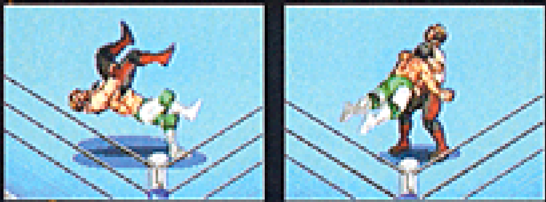
組んで□ボタン…ダウン時間が短い
組んで×ボタン…ダウン時間が長い
組んで○ボタン…ダウン時間が短く、その後起き上がり、フラフラ状態になる
組んで□＋×ボタン…ダウン時間が長い



例1
組んで□ボタンで技を掛けた時は、すぐに使用することができるダウン攻撃を繰り出すのだ。

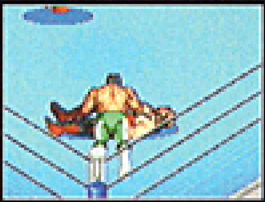


例2
組んで×ボタン、または□＋×ボタンで技を掛けたら長いダウンを利用して、プレス系の攻撃を敢行だ。



例3
組んで○ボタンで技を掛けたら、起き上がり後のフラフラ状態を狙ってダイビング系の大技や、背後からの大技を決めてやれ！





例4
各種技でダウンさせたらタイミングを見てアピールするのだ。そこからのムーンサルトプレスなどで、観客を魅了する試合を心がけるのだ。観客に訴えかけてこそプロと言えるのだからな。アピールしてる間は相手が動けなくなるから技は必ず間に合うはずだ。※2回目以降の分は相手も待ってはくれないぞ。

※プレス系・・・寝ている相手に対する攻撃
※ダイビング系・・・立っている相手に対する攻撃

●人体構造

各レスラーには、体力、気力、呼吸、体各部という、勝負を優劣するパラメータが設定されている。これらは相手に技を仕掛けられると減少し、ダメージがたまっていくと、それぞれ違った症状が現われる。4つのパラメータの中で、どこに的を絞って攻めていくかは、君の分身たるレスラーの特性によって変わってくる。勝つためには同じ所を徹底的に痛めつけろ！

明日のために其の三

まず技装備をチェックし、レスラーの攻撃特徴を理解した上で戦いの方向性、戦術を模索する。基本は一点集中で、腕なら腕、脚なら脚というように容赦なく痛めつけるのだ。そしてその効果も理解しておき、相手のウィークポイントを攻め立てるといいだろう。手加減は無用だぞ！

体力

レスラーの全体的なスタミナのことで、打撃技やスープレックス技など受けたり、自爆するとダメージが蓄積される。体力が減ると技を掛けられやすくなったり、技を返せなくなったりする。また、フォール返しにも影響を与えるので十分な注意が必要だ。なにも技を出さずにじっとしていれば、少しずつ回復するぞ。

気力

体力や各部のダメージが最大になった時に、負けないようにそれを補う重要なパラメータ。一瞬の丸め込み技を掛けられたり、自爆したりすると減少してしまう。これが低いとフォール返しや関節技などをかけられた時のギブアップに影響を与える。基本的に試合中に回復することはないが、フォールをギリギリで返したり、パフォーマンスをすれば、少しずつ回復していくぞ。

呼吸

レスラーの行動を制御する補助パラメータ。これは技を掛けることにより消費していき、0になってしまうと呼吸困難となり、一定時間行動不能になってしまう。試合中は行動不能にならないように、相手の様子を見ながら呼吸回復（ボタン押しっぱなし）を細めに行うようにするのだ。

体各部

首
首の耐久力で、パイルドライバーなど、首から落ちる投げ技を受けるとダメージが蓄積される。ダメージが蓄積されるとKOされやすくなる上に、首で支える投げ技の威力が落ちてしまう。

腕関節
腕関節の耐久力で、腕ひしぎ逆十字固めなどの腕に対する攻撃でダメージが蓄積される。蓄積すると腕が徐々に下がっていき、打撃技や投げ技の威力が落ちてしまう。

腰
腰の耐久力で、バックブリーカーやベアハッグのような背骨、腰を中心に攻める技や、ボディスラムなどの背中から叩き付けられる技を受けるとダメージが蓄積される。蓄積するとKOされやすくなり、さらに腰を使う投げ技などの威力が落ちてしまう。

脚関節
脚関節の耐久力で、ドラゴンスクリューなどの脚に対する攻撃を受けることでダメージが蓄積される。蓄積すると移動速度が落ちるうえ、飛び技、叩きつけ技などの威力が落ちてしまう。

●呼吸について
呼吸とはレスラーの行動力を意味し、行動する度に呼吸が乱れ、最終的に〈呼吸困難＝行動不能〉という、最悪の事態が発生する。この時にスモールパッケージホールドなどの一瞬の丸め込み技を受けると、3カウントを奪われてしまうので注意するように。



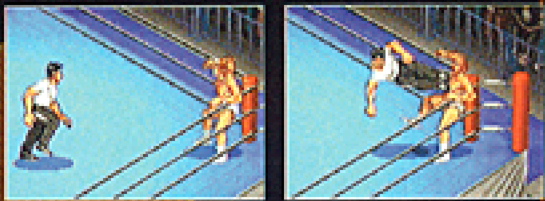
明日のために其の四
とにかく一度攻めまくって、呼吸値の減少度を体感しておくこと。攻め時、守り時の感覚を分身たるレスラーから感じとっておくのだ。

一徹の実践テクニックQ&A

坂上「一徹先生！」
一徹「どうした、坂上。」
坂上「講義の内容は分かったんですけど、どうしてもうまく行かないことがあるんです！」
一徹「仕方の無いやつだな。特別にワシが答えてやるから言ってみろ。」
坂上「それじゃあ早速・・・」

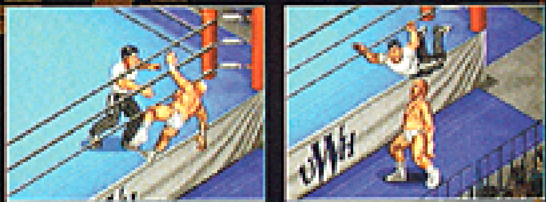
坂上「対角線の走り攻撃が決まらないんですけど・・・」

一徹「対角線技を決めるには、相手がコーナーにもたれかかっていることが絶対条件だ。そのためには十分に弱らせておかないといけないからな。相手がもたれかかっているコーナーに向かってリング中央付近から、○ボタンを押したまま走ると決まりやすいぞ。」



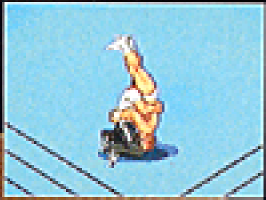
坂上「場外の相手にプランチャ系の飛び技が決められないんですけど・・・」

一徹「相手にある程度のダメージを与えないと当然逃げられてしまうぞ。確実な方法としては、ロープ際から相手を場外に放り投げてから決めるといい。そうすれば相手はフラフラ状態になってしばらく回避できないからな。」



坂上「リング内の相手に、場外エプロン攻撃が決められません！」

一徹「これもある程度相手が弱っていないと逃げられてしまうぞ。組み○ボタン技でダウンした相手が、起きてフラフラ状態になっているところを狙うのだが、確実に決めるには相手を場外からリング内に押し入れてから技を掛けるといいだろう。やはり相手はフラフラで無防備状態だから決めやすいからな。」





坂上「一度ダウンしたら、相手がハメ攻撃を仕掛けて来て反撃できません！」

一徹「何だと！！仮にもプロを目指すものがそんなけしからん真似をするとは！だがそんな姑息な手を使う相手にはちゃんと対策があるのだ。おそらく起き上がり際、もしくは場外からリングに戻った瞬間を狙われているのだろう。そんな時は「基本操作」のダウン時の操作を読んでみろ。時間差起き上がりや狸寝入りなどでタイミングをずらし、相手の攻撃をすかすのだ。こうしてハメ攻撃を回避できたら一気に叩き潰してやれ。「卑怯者は組んだら弱い」昔からの格言だ。」

坂上「相手が逃げ回ってピンフォールできないんです！」

一徹「何だと！！仮にもプロを目指すものが逃げ回っているだと！？だが精神的にお前のほうが優位に立っているのは明らか。もう勝ったも同然だ。相手の動きに惑わされずに落ち着いてコーナーに追いつめていけ。相手を「口撃」してプレッシャーをかけながらやればなお効果的だ。捕まえたらヘッドロックでリング中央に引っ張ってきて一気にけりをつけてやれ！「臆病者は組んだら弱い」昔からの格言だ。」

坂上「タッグマッチの時になかなかフィニッシュが決まりません！」

一徹「これはパートナーとの熟練度が問われる問題だな。相手をフォールすると相手チームの仲間のほうがカットプレイできるタイミングがはやい。その分お前の仲間が一足遅れてしまうのだろう。とにかく自軍のコーナーに近い場所でフィニッシュを狙うことだ。これを心がければ必ず勝てる。」

坂上「がんばってフォールをもっと返せるようになりたいんですけど・・・」

一徹「なるほどな、だがワシが言えることはただひとつ・・・・✕ボタンをもっと連打しろ！これだけだ。ちなみにもうひとつ付け加えるなら、気力を増やしておくといい結果が得られるかもしれないな。プロレスは気持ちの勝負だ。熱い心をもってすればフォールもはね返せるだろう。」

坂上「関節技がなかなか外れません！」

一徹「方向キーの連打が甘いのだ。もっと気合を入れて連打しろ！とは言え簡単にいくものでもない。そこで若元道場秘伝の技を伝授しよう。お前の方向キーの押しかたは指だけで方向キーを押してるのだろうが、それではなかなか外れない。そこでこの秘技の登場だ。まず親指を方向キーの真ん中にそえる。ちゃんと全方向に触れるようにだ。そしたら右手でコントローラ自体を上下に揺さぶる。これは訓練が必要だが半端じゃなく速い連打ができる。さっそく特訓してみろ。＊指を痛めるかもしれんから十分注意するように＊　このように、なにごとも研究心が大事だ。もっと速く連打できる自分だけの秘技を研究することが強くなる第一歩だ。頑張れ。

＜最後に・・・・＞

我が道場での講義はこれにて終了だ。もしまだ自信が持てないようなら、はじめから読み返してもいい。だが諸君には実践編、「道場モード」も待っている。この講義と合わせて学ぶことで新人諸君も一人前のレスラーになれるだろう。後は1試合1試合、経験を積み重ねて行くのだ。精進を怠らなければすぐにトップレスラーの仲間入りを果たせるだろう。



SLPS 02817